S.T.A.L.K.E.R.

Shadow of Chernobyl

Special Free Play Story MOD

Version 3.11

(Revision 17)

INSTRUCTION MANUAL

SFPS Team

Special Free Play Story MOD マニュアル

2009年4月30日版

Special Free Play Story MOD 仕様

動作環境

インストール

インストールの流れ

各種パッケージ導入方法

SFPSMOD セッティングツールについて

シングルプレイモードについて

マルチプレイモードについて

マルチプレイモード注意事項

ゲームの設定 オプションについて

操作・画面・説明

仕様の細部＆アイテム説明

プレイする上での情報

Q＆A

プレイする上でのアドバイス

開発者からのメッセージ

GOSUKE 氏のメッセージ

スタッフからのメッセージ

ベータテスター一覧

クレジット

Special Free Play Story MOD 仕様

対応バージョン（パッチ 1.0004、パッチ 1.0005）

表示の完全日本語化

音声、動画の完全日本語字幕化

全編がオリジナルのロシア語音声

真のエンディング後、フリープレイモードに入る仕様

武器性能を実物と同じに設定

武器や防具の修理が可能

武器価格をリアルに再現

武器アイテムをリアルな画像に変更

武器レティクルを実物の物を使って再現

多くの新しい武器を追加（約 74 種類）

多くの防具を追加（約 41 種類）

追加防弾アイテムを追加

A-LIFE の更なる強化と完全作動

アーティファクトのダイナミックな核変換機能を実装

クリーチャーの追加及び能力強化

新しいクリーチャーのアイテムを追加

NPC 特性、能力を強化及び改善

睡眠機能を追加

ミッション時間制限を解除

重量制限をリアルに再現（ 80 kg 、最大 90 kg）

トレーダーとの現実的な自由売買

10 種類の搭乗、移動可能な車両を追加

メニュー画面、メニューイベントリ画面、トレード画面、ロード画面のデザイン変更及び改善

リアルタイムでの音楽再生機能

リアルタイムニュースシステムの搭載

リアルタイムインフォメーションシステムの搭載

HUD の配置、仕様を変更

ワイド画面に対応

天候グラフィック大幅な強化

天候がよりリアルに変化

Blow out（ブロウアウト）が発生するシステムを搭載

アノマリーのランダムスパン機能を搭載

オブジェクトのグラフィックを大幅な強化

リアルな血糊を再現

バックパックと GPS 機能を搭載

動作環境

対応 OS	WindowsXP , Vista （ 注 Vista では環境により動作しない場合があります。）
CPU	Intel Core 2 Duo E8400 3 Ghz AMD Athlon 64 X2 4800+
VRAM	Geforce 8800GT Radeon HD 3870
メモリ	3GB
この環境では、快適に近い環境でプレイする事が出来ます。	

インストール

日本語 Special Free Play Story MOD を導入すると自動的に日本語化も行なわれる仕様です。翻訳は、日本語 Special Free Play Story MOD 用に修正された物が入っていますので日本語化活動 Wiki で配布されている日本語ローダー、日本語化ファイル、動画ファイルの上書を絶対にしないで下さい。

最初に古いバージョンの日本語 Special Free Play Story MOD や日本語化活動 Wiki で配布されている日本語ローダー、日本語化ファイル、動画ファイル、他の MOD が入っている場合は、完全に削除して下さい。削除するフォルダは、gamedata フォルダです。上書きは、予期せぬバグやトラブルの原因になりますのでご注意下さい。

インストールの流れ

① S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl をインストール

② 公式サイトよりパッチ 1.0004 もしくはパッチ 1.0005 をダウロードしパッチをインストール（どちらか一つをインストール）過去のパッチを順番に適用する必要はありません。ただ、マルチプレイをされるのであればネットワークの改善がなされている 1.0005 を導入されるとよろしいかと思います。

③ 日本語 Special Free Play Story MOD をインストール（各種パッケージ導入方法を見て実行）

各種パッケージ導入方法

＜缶パッケージ版、通常パッケージ版の導入方法＞

本 ZIP ファイル展開後に生成された sfps_3.11 フォルダ内にある gamedata フォルダ と bin フォルダ以下のファイルを STALKER がインストールされたそれぞれの対応したフォルダに上書きコピーして下さい。

＜S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl、Steam 版での導入方法＞

本 ZIP ファイル展開後に生成された sfps_3.11 フォルダ内にあるファイルを C:\Program Files\Valve\Steam\SteamApps 以下にインストールされた STALKER フォルダを探し、gamedata フォルダと bin フォルダを STALKER インストールされたフォルダに上書きコピーして下さい。Nodvd 化された（XR_3DA.exe）をネット上から探して bin フォルダ内にある元ファイルのバックアップを取ってから上書き変更して下さい。

SFPSMOD セッティングツールついて

gamedata フォルダ内にある Special Free Play Story MOD Settings Tool.exe を起動すると、SFPSMOD のセッティングツールが開きます。このツールを用いて MOD 内の各種設定を行なうことができます。ゲームをプレイされる前に、適用している本体のパッチバージョンに合わせてセッティングを行なって下さい。

＜シングルプレイモードについて＞

gamedata フォルダ内にある Special Free Play Story MOD Settings Tool.exe を起動して、本体に導入されているパッチバージョンに対応した設定を行なって下さい。次にセッティングツールのネットワークの設定にてシングルプレイのパッチを適用して下さい。

その後、本体をインストールしたディレクトリ内の bin フォルダ以下にある XR_3DA_JP_LOADER.exe を実行すると、シングルプレイモードでゲームが開始されます。

＜マルチプレイモードについて＞

マルチプレイモードをプレイする前に、シングルプレイモードのセーブデータが無い場合は適当なセーブデータを作成してから以下の手順に従って設定して下さい。

まず、5445～5447 の間で任意のポートを開放して下さい。

次にセッティングツールで以下のように設定します。

適応 Pach の設定 ： 導入しているパッチバージョン

マルチプレイの設定 ： マルチプレイモードを選択

それ以外の項目は全て初期値に設定。

その後 gamedata フォルダ内にある Special Free Play Story MOD Multi Play Tool.pach を起動します。それにより不要なファイルが削除されます。

以上の手順で設定した後、XR_3DA_JP_LOADER.exe を実行して下さい。

＜ゲーム中の画面表示について＞

本体に付属している取扱説明書を参照して下さい。

＜ゲームサーバーを立てる際に＞

ゲームサーバーを立てる際に、サーバー名に「本 MOD だと分かる記述」と「本体バージョン」を明記しておくことを推奨します。他のプレイヤーがゲームに参加する時の目安となるので、ゲームを円滑に進めることが出来ます。

＜マルチプレイモードの注意事項＞

Special Free Play Story MOD のマルチプレイは、パッチバージョンと全てのファイルの整合性が取れていないとマルチプレイは動作しません。また Special Free Play Story MOD をインストールしたディレクトリ全体のファイルサイズや構成、ファイル数が少しでも違うと動作しません。仮にシングルモードで問題なく起動出来たとしても、マルチプレイモードは動作しません。

ゲーム中の武器購入画面での数秒のラグは、読み込みファイルの大容量化による影響です。武器の値段と購入要求階級は、テスト版なので一部を除きすぐ買える設定にしてあります。シングルモードでサイドアームとして使用できる、SPAS12、Winchester1300、Bizon Beneli はシステムの都合上メインアームとなります。また、アドオンを購入するに当たって対応していないアドオンを購入しても、正規に装着可能なものが購入されてしまう点は、現在調整中の項目ですのでご了承下さい。

今回配布したマルチプレイは開発途中のものですので、予期せぬ不具合が起こる可能性がありますが責任は一切負いません。不具合が生じた際は、Special Free Play Story MOD のフォーラムにて報告を行なっていただけると助かります。

URL：http://www.weapons-free.com/stalker/forum/index.php

ゲームの設定　オプションについて

動作を軽くしたい場合は マークの設定を変更すると動作が改善される場合があります。各自のコンピュータの処理能力に応じて対応して下さい。

＜視程距離＞

右に動かすほど、遠くの物がハッキリ見えるようになります。

＜オブジェクトの質＞

右に動かすほど、オブジェクトのグラフィックが向上します

＜草木の密度＞

右に動かすほど、草木が生い茂っているように見えます。

＜テクスチャーの質＞

右に動かすほど、テクスチャーのグラフィックが向上します。

＜異方性フィルタリング＞

右に動かすほど、グラフィックのコントラストが濃くなります。

＜アンチエイリアシング＞

右に動かすほどジャギーが減り、滑らかなグラフィックになりますが重くなります。

＜太陽光＞

太陽の光を減らします。（太陽の影が薄くなるだけです。）

＜草木の影＞

草木の影です。

＜照明距離＞

ライトの届く距離を変更します。

＜NPC の懐中電灯を表示＞

ON にしておくことを推奨します。

＜影の質＞

オブジェクトや NPC など、影に関するグラフィックの質を調整します右にずらすほど影の質が高くなります。

＜垂直同期＞

ブラウン管のディスプレイをご使用の方は ON を推奨します。

＜60Hz の周波数で固定＞

リフレッシュレートに関する設定です。ブラウン管のディスプレイをご使用の方は有効にすることを推奨します。

＜レンダリング＞

Static Lighting（低画質）

GPU（グラフィックボード）に過度な負担を掛けず CPU（コンピュータ）中心の処理。

Objects Dynamic Lighting　（中画質）

CPU（コンピュータ）処理中心。オブジェクトを GPU（グラフィックボード）に任ます。

Full Dynamic Lighting（高画質）

すべてを CPU（コンピュータ）と GPU（グラフィックボード）で同時に処理します。

＜クオリティー＞

グラフィックの簡易的な設定です。

＜解像度＞

ディスプレイの解像度を設定します。

重い場合、解像度を落とすと軽くなります。

操作･画面･説明

① ステータス情報

上から放射能、アーマー、ヘルス、スタミナ、使用弾薬情報になります。放射能ゲージは、探知機を使用する事で初めて機能します。探知機をベルトに装着していないと機能しません。

② ベルト装着情報

ベルトに装着されたアイテムの情報を表示します。検知器を装着していてもこちらには表示されません。

③ PDA

PDA には、多様な情報が表示されます。

④ インフォメーション

タスク情報、ニュース情報、インフォメーション情報がリアルタイムで表示されます。

① サブウェポンのスロット

拳銃、サブマシンガン（一部）、ショットガン等が装備する事が出来ます。

② メインウェポンのスロット

サブマシンガン（一部）、ライフル、機関銃等を装備する事が出来ます。

③ ベルトスロット

アーティファクト、検知器、追加防弾モジュールを装備する事が出来ます。

④ アーマースロット

防具を装備する事が出来ます。

⑤ アイテムスロット

あらゆるアイテムを収納する事が出来ます。

⑥ アイテム説明

アイテムの説明が表示されます。

仕様の細部＆アイテム説明

＜表示の完全日本語化＞

全ての表示が日本語化済みですので他の日本語ファイルは不要です。

＜音声、動画の完全日本語字幕化＞

動画ファイルや音声の全てが日本語字幕表示されますので安心してプレイする事が出来ます。その為、他の日本語動画字幕ファイル等は一切不要です。

＜全編がオリジナルのロシア語音声＞

全ての音声ファイルは、オリジナルのロシア語音声になります。

＜真のエンディング後、フリープレイモードに入る仕様＞

真のエンディング後に新たなミッションが追加されます。それを終了する事でフリープレイモードに入るシステムです。フリープレイモード後は、自由にプレイする事が出来ます。

＜武器性能を実物と同じに設定＞

武器の性能を実物に近づけた設定と詳細な武器解説を付け加えた。リアルな仕様になっています。その為、オリジナルに比べて全体的に難易度が上がっています。

＜武器や防具の修理が可能＞

全ての武器、防具が修理可能になっています。修理する方法は、Sidorovich 、Barman 、Dr Repair 、Screw Repair の４人に依頼する事が出来ます。但し、所持金額が足りない場合、装備している武器、アーマーが損傷していない場合は、修理の会話が出て来ません。また、修理キットを使う事で修理をする事も可能です。その場合は、武器だけに限定されます。修理キットの入手方法は、Sidorovich 、Barist 、Dr Repair 、Screw Repair 等から購入出来ます。また、ボックスや敵からも入手する事が出来ます。修理キットの使い方は、アイテムを右クリックし、「使う」を選択すると修理が行われます。修理キットの修理復元率は、1回の修理で 50 パーセント程度、回復します。使用回数は１回限りです。損傷率 100 パーセントを完全に修理するには修理キットが 2 個必要になる計算です。

＜武器価格をリアルに再現＞

武器の価格は、アメリカ現地価格（2003～2008 年度カタログを参考）を 2008 年１月の為替相場を基準にルーブルの値段に置き換え、換算出来ない物は、軍納入価格から算定して設定してあります。

＜武器アイテムをリアルな画像に変更＞

登場する武器の 3D データ及びテクスチャーは、全て新しい物を使用しています。

＜武器レティクルを実物の物を使って再現＞

武器で使用する光学機器で表示されるレティクルは、実物から採取した物から作成しています。

その為、リアルな表示を実現しています。

＜多くの新しい武器を追加（約 74 種類）＞

登場する武器の一覧

アサルトライフル 東側

Mosin nagant M1891/30、Mosin nagant M1891/30 スコープ、AK-47、AK-47S、AKM、AKMS、Nikonov AN-94、AK-74、AKS-74、AKS-74U、AK-74M、AK-101、AK-102、OC-14 Groza

アサルトライフル 西側

L85A2、FN F2000、HK G36、HK G36C、HK G36K、SIG SG-550、SIG SG-551、SIG SG-552、

Z-M Weapons LR300、HK HK416、M4A1、M16A1、M16A2、M16A3、M16A4 / M5RIS、XM177E2、FN FNC、Steyr AUG A1、Steyr AUG A2、Galil ARM、Galil MAR、FA-MAS F1

ハンドガン

HK USP COMPACT、Desert Eagle、Walther P38、Fort-12 Mk2、COLT M1911A1、Beretta M92FS、SIG-Sauer P220、Walther P99、FN Browning High Power、Makarov PM、Makarov PB/6P9、Glock18C、Sturm Ruger GP100

ショットガン

Izhmash Saiga-12C、Izhmash Saiga-12K、Franchi SPAS-12、Benelli M3 Shorty、Winchester 1300、TOZ-34 上下二連散弾銃、TOZ-BM16 水平二連散弾銃、TOZ-BM16 改造銃

サブマシンガン

Ingram MAC-10、HK MP5A3、PPSh-41、PP-19 Bizon、FN P90、HK MP7A1

狙撃銃

SVD / Dragunov 狙撃銃、SVU / Dragunov 狙撃銃、HK HK417 狙撃銃、SR-25 狙撃銃、VSS Vintorez、AS Val

機関銃

PKM 機関銃、RPK 軽機関銃、HK MG36 機関銃、General Electric M134 GAU-2B/A

他にも、隠された武器等が登場します。また、オリジナルにある、架空のカスタム銃やガウスガン等の架空の武器は、この Special Free Play Story MOD では一切登場しませんのでご了承下さい。

＜多くの防具を追加＞

ガスマスク装着時　　閉鎖型循環器型を装着時

約 41 種類の防具が追加されています。マスクが装着された物やガスマスクが装着された物が登場します。また、マスク、ガスマスク、閉鎖型循環器が付いた防具を装着すると HUD での表示もそれに合わせてリアルに変わります。

＜追加防弾アイテムを追加＞

新たに、防具に追加する形で防弾モジュールが追加されました。入手方法は、Sidorovich 、Barist 、Dr Repair 、Screw Repair 等から購入出来ます。また、ボックスや敵からも入手する事が出来ます。装備方法は、ベルトスロットに装着する事で機能する仕様です。

＜A-LIFE の更なる強化と完全作動＞

A-LIFE を完全に作動させています。その為、どの様な動きをするか解らないくらい、クリーチャーや NPC の動作がダイナミックになり奥行きのあるプレイが可能になりました。

＜アーティファクトのダイナミックな核変換機能を実装＞

アーティファクトをアノマリーに投げ込む事で、新しいアーティファクトが生成する機能が実装されています。生成するには、生成する方法を書かれた文書を入手したり、NPC から情報を受けたりミッションをこなす事で手に入れられる様になっています。

＜クリーチャーの追加及び能力強化＞

新たな、クリーチャーが追加され、強化されています。

＜新しいクリーチャーのアイテムを追加＞

クリーチャーを倒す事で新しいクリーチャーアイテムを入手する事が出来ます。

＜NPC 特性、能力を強化及び改善＞

NPC に多彩な能力が追加されました。以下が新たに加えられた能力です。

積極的に死体のアイテムをルートします。

積極的に地面に置いているあらゆるアイテムを拾います。（初期スパンアイテムを除く）

邪魔な死体を移動する様になります。

NPC 同士で傷の手当てをします。

アイテムボックス（収納箱）から積極的にアイテムをルートします。

しゃがみながらの移動及び射撃、遮蔽物を利用した射撃、手榴弾の投擲等を状況に合わせて的確に判断し攻撃する本格的な戦闘を行います。

ブロウアウト時、NPC は退避行動を取る様になります。

銃を向けながら会話をすると、殴られる可能性があります。

ルートしたアイテムをリアルタイムニュースシステムに介入してアイテムを販売します。

アーティファクトは常に NPC に狙われ、NPC の近くにある場合は、ルートされます。

強力な武器を積極的にルートし、持っている物で一番性能の良い武器を装備します。

＜睡眠機能を追加＞

初期アイテムとして寝袋が追加されます。睡眠時間は、選択可能で 3 時間、5 時間、8 時間を選び睡眠を取る事が出来ます。定期的に睡眠を取らないと、物が二重に見えたりフラフラになって最後は倒れて寝る仕様が実装されています。定期的に睡眠を取る様に心掛けて下さい。 睡眠を取る事によって体力を回復する事も可能です。また、睡眠する前には食事を取る事が理想です。また、時間短縮にも有効です。使い方は、寝袋アイテムを右クリックし、「使う」を選択すると睡眠メニューが表示されますので必要な時間を選択し睡眠を取って下さい。また、負傷した場合も食事を取り、睡眠する事で体力が 100%回復する事が出来ます。

＜ミッション時間制限を解除＞

全てのミッションの時間制限を解除しました。その為、自分のペースでプレイする事が可能になっています。また、A-LIFE を完全に作動させている為、長期間ミッションを放置すると失敗して終る場合もありますので注意して下さい。

＜重量制限をリアルに再現＞

重量制限を 80 kg (最大 90 kg) に設定してあります。これは、良く訓練された兵士が行動する事が可能な平均重量を算出し、それを参考に設定してあります。

＜トレーダーとの現実的な自由売買＞

アイテムはランダムに入荷され、闇物資は、高値で売買される様に設定されています。また、販売する NPC によりアイテムの種類や販売、買い取り価格が異なります。

＜10 種類の搭乗、移動可能な車両を追加＞

10 種類の搭乗、移動可能な車両が追加されています。また、状況により各種車両への搭乗したまま、マップ間の移動も可能になっています。

＜車両コントロールについて＞

"F"キーで乗車＆下車

"B"キーでエンジン始動＆停止（オプションのキーボード設定で必ず設定して下さい。）

"W"キーでアクセル

"S"キーでバック＆ブレーキ

"A"キーで左

"D"キーで右

"L"キーでハッチ開閉（装甲車）

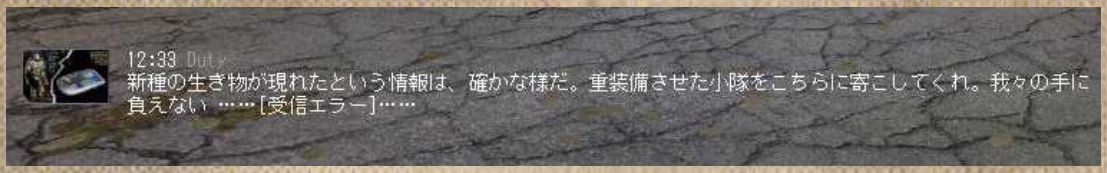
＜リアルタイムでの音楽再生機能＞

トランシーバーがデフォルトで追加されています。周波数（音楽）の種類は、5 種類です。使用方法は、トランシーバーを右クリックするとメニューが出ますので「使う」をクリックすると周波数（音楽）の選択画面が出ますので周波数（音楽）のどれかを選び音楽を再生して下さい。音楽を停止したい場合は、「トランシーバーの電源を切る」を選択する事により停止します。また、音楽を再生中に他の周波数（音楽）を選んだ場合は、自動的に現在流れている周波数（音楽）が停止され、選択された周波数（音楽）が自動的に再生されます。再生される周波数（音楽）は、自動リピート機能で「トランシーバーの電源を切る」を選択しない限り流れ続けます。

音楽を任意の物に変更したい場合

流れる音楽を自分の好みにしたい場合は、gamedata\sounds\sfps_music フォルダ にある、ファイル（music_01～05.ogg）を任意のファイルと入れ替えてお使い下さい。対応フォーマットは、ogg 形式 モノラルです。また、注意としてその他の音声ファイルを改変すると動作しなくなりますので指定されたファイル以外は、絶対に改変しない様にお願い致します。

＜リアルタイムニュースシステムの搭載＞



Zoneで起っている事柄をリアルタイムで表示するシステムです。これを活用する事によって、クリーチャー出没情報、NPC が販売する商品情報、Blow out（ブロウアウト）の発生する事前情報等をリアルタイムで情報を入手する事が可能になります。

また、PDA の日記にあるメッセージ履歴を閲覧する事で見逃したニュース等も後で見る事が可能です。

＜リアルタイムインフォメーションシステムの搭載＞

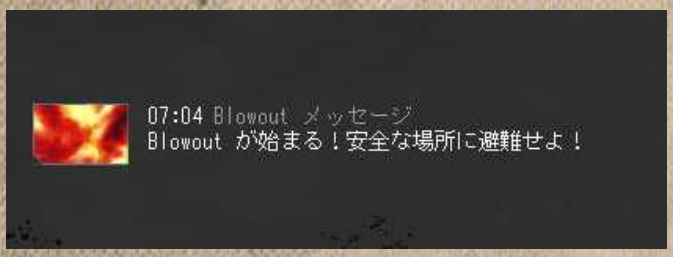
睡眠、Blow out（ブロウアウト）の発生時の警告等の情報を、状況に応じてリアルタイムで表示します。

＜天候がよりリアルに変化＞

天候がよりリアルになり、よりダイナミックに天候が変化します。また、太陽は東から昇り西に沈むようになります。夜間は、オリジナルよりも暗くなります。オリジナルよりもリアルな天候の変化を体験する事が出来ます。

＜Blow out（ブロウアウト）の発生＞

Blow out（ブロウアウト）が定期的に発生します。Blow out（ブロウアウト）発生時は、放射能の影響がかなり深刻です。常に放射能に対する防御体制（放射線に耐性のあるスーツ、耐放射能薬剤、ウオッカ、戦闘向上剤等を用意）を整えて下さい。また、地下室等に入ると放射能から身を守る事が出来る場所も多く用意してあります。退避場所を確認して置くと良いでしょう。



また、Blow out（ブロウアウト）発生時には、警告メッセージが出ますので Blow out（ブロウアウト）発生メッセージが出ましたら安全な場所に避難して下さい。

＜アノマリーのランダムスパン機能を搭載＞

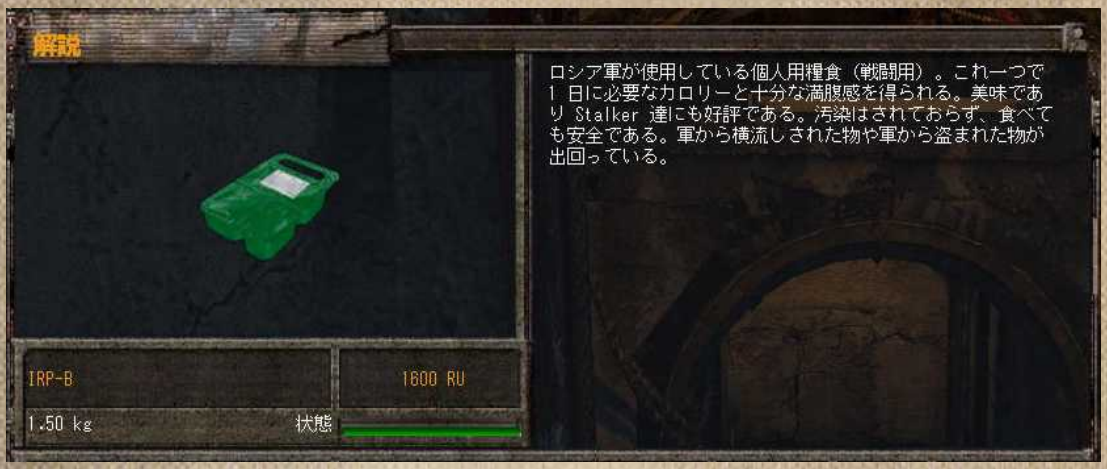
アノマリーは、ランダムでブロウアウト発生後に生成されます。その為、固定された位置に常に発生する訳では無いので注意が必要です。ボルトを使って安全を確認するかもしくは、検知器を使って安全を確認して下さい。また、オリジナルの様に目に見えるアノマリーもありますが、ボルトもしくは検知器を使用しないと発見する事が出来ないアノマリーもありますので注意して下さい。

＜オブジェクトのグラフィックを大幅な強化＞

全てのオブジェクトのグラフィックを大幅な強化を施しています。高解像度の綺麗な画質をお楽しみ下さい。1280 x 1024 以上の解像度でプレイする事を推奨します。

アイテム説明

＜食糧について＞

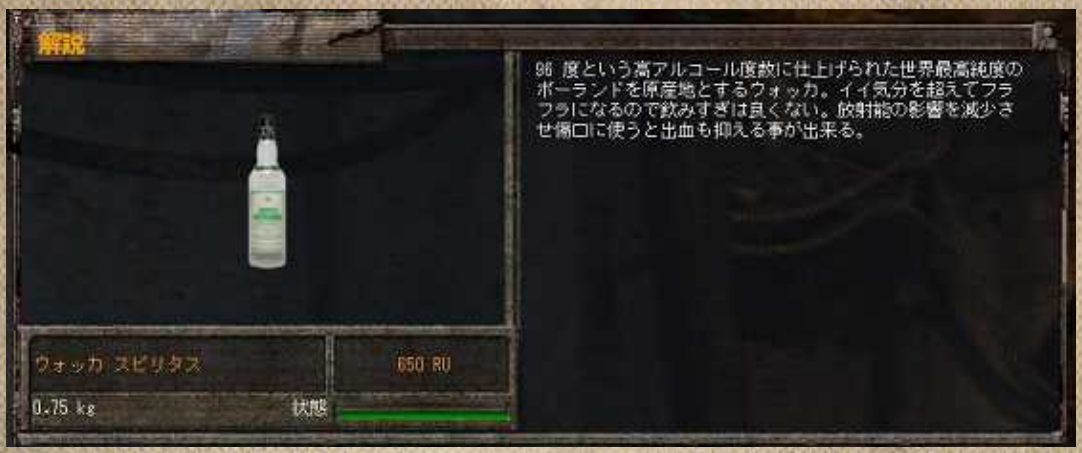


約９種類の食糧が追加されています。黒パン、魚の缶詰、牛肉の缶詰、豚肉の缶詰、ドライソーセージ、チョコレート、ロシア軍用糧食、アメリカ軍用糧食、カップヌードル等です。それぞれ特徴的な満腹度と重さがあります。必要に応じて使い分けると良いでしょう。また、食糧を食べても体力は気持ち程度しか回復しない仕様になっています。

＜負傷した際に使えるアイテム＞

負傷した際に傷の手当に使用する物として、包帯（止血専用）、応急キット、軍用応急キット、特殊行動用 応急キット、放射能治療薬、放射能 応急キット、戦意向上剤があります。目的に合わせて使い分けて下さい。

＜アルコールについて＞



アルコールを摂取すると放射能が減退する効果があります。しかし、大量摂取は、眠気をもようしたり、急性アルコール中毒による死亡やアルコール依存症の原因にもなるアイテムです。長期間、アルコールを摂取し続けるとアルコール依存症になり、定期的にアルコールを摂取しないと色々な禁断現象が現れます。

＜タバコ、コカ･コーラ、ミネラルウォーター、チョコレートについて＞

タバコアイテムは、使用する事でいくらか空腹を紛らわす事が出来ます。吸い過ぎるとめまいを起こします。コカ･コーラやミネラルウォーターを飲むとスタミナが回復すると共に空腹もいくらか満たしてくれます。チョコレートは、空腹を満たす同時にスタミナもある程度回復してくれます。

＜バックパックとGPS＞

NPC は、アイテムボックス（収納箱）から積極的にアイテムをルートします。NPC から、アイテムを守る為にバックパックを使用したり、重要な補給地点として活用したり、一時的なアイテム保管場所として使用する等、便利で応用が利くアイテムです。

設置する際の注意点

バックパックを設置する際は、NPCに見つからない場所を探し、バックパックをNPCの目の届かない場所を選んで設置する事が大切です。

バックパック使用方法

使用方法は、バックパックを右クリックして「捨てる」を押すと任意の場所に設置できます。入れるアイテムは、通常のボックスと同じ要領で使用する事が可能です。また、入れたアイテムが消えたりする事は、ありませんので安心して使用する事が出来ます。尚、一度設置したパックパックは、回収する事は出来ない仕様ですので設置場所をよく考えて下さい。

GPS の使用方法

GPS は、パックパックを設置した場所のマーカーとしての使用や重要な場所の位置情報をマークする器材として利用する事が出来ます。また、回収する事で何度でも使用する事が出来ます。使用方法は、を右クリックし「捨てる」を選択するとメニュー画面が出ます。GPS 識別データ入力を行います（入力は、アルファベット限定）。最後に「GPS 起動」のボタンを押すとGPS が起動します。

GPS を起動し設置すると設置場所が識別マーカーとして、PDA に？マークとして表示されます。

プレイする上での情報

＜オリジナルとの違い＞

オリジナルの STALKER とシナリオ内容が異なるシナリオ等がいくつかありますのでオリジナルをプレイした後でも楽しくプレイする事が可能です。

＜真のエンティング及びフリープレイについて＞

ベストな最終経路に行くと最後のテレポータに入ると真のエンディング（エンディングムービー）を迎えます。エンディングムービー後、最終ミッション（タスクには、表示されません）が追加されます。最終ミッションが完了した時点でフリープレイモードに入った趣旨のインフォメーションが表示されます。以後は、フリープレイ仕様となります。ご自由にゾーンを探索して楽しんで下さい。他のエンディングを見たい方は、モノリスまで戻り、願い事を言って下さい。プレイヤーの行動に反映されたエンティングムービーが見られます。最後にクレジットが表示されゲームは終了となります。

＜ピストル、ライフル、ショットガンの命中精度について＞

Special Free Play Story MOD は、リアル思考で命中精度を調整していますので基本的にアイアンサイトで射撃する事が前提で調整されています。その為、レティクルクロスでの射撃は精度が極端に落ちますので注意が必要です。

＜ナイフの攻撃について＞

ナイフの装着スロットが変更されています。ナイフは、サブ武器の扱いになります。また、長く使用すると損傷します。修理する方法は、他の武器と同じ方法で行なえます。

＜素手の攻撃について＞

初期状態から素手による攻撃が可能になっています。左クリックで正面パンチ攻撃、右クリックで右からのパンチ攻撃が行なえます。必要に応じて使用して下さい。

＜手榴弾による攻撃＞

手榴弾による攻撃を受けた場合、マップ上に赤いマーカーで表示されます。

＜ゲームプレイ中のエラーについて＞

今回の Ver3.11 は、XR_3DA エンジンを限界まで使って動作する様にプログラムを組んでいます。ゲームプレイ中に起こるにデータロード時、タイミングが取れずにシステムが落ちる場合が稀にあります。その場合は、ゲームを再起動し、最新のセーブデータで再プレイして下さい。そのため、定期的にセーブしながらプレイする事を推奨します。

＜Special Free Play Story MOD の改造についての注意＞

Ver3.11 は、新規にシステムをゼロから見直して開発をしました。その為、根本的に過去のバージョンとは全く互換性がありません。オリジナルや前のバージョンと比べてファイル構成、内部コード等の多くの物が異なります。 特に、all.spawn や scripts フォルダ内にあるファイルの内容変更は、予期せぬ不具合が発生する可能性があります。システムを理解せずに他の MOD 等を上書きすると動作しなくなる可能性があります。改造される 際は注意して行なって下さい。同名のファイルであっても内容が異なっていますので比較対象しながら作業を進める事をお勧めします。自作の MOD や他の MOD 等を移植する場合は、ファイルの関連性に注意しながら作業を行なって下さい。また、質問で「クリーチャーをこの場面で出ないようにしたいのでどうしたらよいのか？」「ブロウアウトを消したいけどどうしたら良いのか？」等の問い合わせがありますがそういった事は、プログラムを理解しないと改造する事は不可能ですので当方としては、一切お答えいたしておりません。

Q&A 良く出る質問について

Q リアル仕様って言ってるけど威力ありすぎじゃねー？

A 現実の銃の威力は、ゲーム上で再現しているよりも威力があります。通常は、弾丸1発当たっただけで殆どの人間は、戦闘不能になります。

Q 睡眠は意味があるの？

A 睡眠はリアリティを出す為にあります。現実でもそうですが、十分な睡眠を取らないと辛いと思います…。また、夜間戦闘が苦手な方、逆に昼間行動したくない方は睡眠時間を使い時間を飛ばすためにも使うことが出来ます。

Q ブロウアウト必要ないと思うけど？消してもらえない？

A ブロウアウトは、本来このゲームに実装されるべき仕様でしたが削除されました。それを復活させた物です。プロウアウトは、突発的なイベントの意味あいがあります。予期せぬ時にブロウアウトが発生する事によって、生き残る方法も変わってきます。それが、本当のサバイバルなのです。困難な状況から抜け出し、生き残った時の達成感を味わってください。また、従来のバージョンの様にセーブ・ロードでブロウアウトを回避出来る事が出来ない様にプログラムを組んでいます。これは、データ格納時の不具合を回避する為の予防策として実装しています。

Q 射撃しても当たらないんだけど？

A アイアンサイトを使って射撃して下さい。

Q ショットガンの威力が無いんじゃーねー？

A 近距離から射撃する習慣をつけて下さい。戦闘用のショットガンは、室内戦等の近接戦闘の為の武器です。遠距離からでは意味がありません。基本的にショットガンは、アイアンサイトを使い 10～40 メートル以内で使用する様に心がけて下さい。

Q　すぐに死んでアーマーの意味が無いんだけど？

A　現実のボディーアーマーは、銃弾を防ぐ為の物ではありません。破片から身を守るものです。最新の高性能なボディーアーマーでも銃弾が1発当たっただけで性能が極端に落ちます。あくまでも、生命を維持する為の物であって戦闘を継続させる為の物ではありません。映画やテレビの見すぎです。海外の文献を読んで今、一度現実を知って下さい。

Q　拳銃の意味が無いんだけど？

A　現実では、拳銃を使った戦闘は緊急時以外ありません。あくまでも戦闘中に起る予期せぬ自体に備える為の防衛火器であり。緊急時に使用する物です。拳銃だけで戦闘しようと言う時点で誤りです。

Q　銃の攻撃力高すぎでどの武器も一緒なんだけど何でよ？

A　現実では、同じ弾薬を使う武器は、基本的に威力は差ほど変わりません。特に軍用弾薬の場合は、国際規定で使用する弾頭の種類が決まっていますので弾薬の性能には、差ほど変わりません。その為、銃の使い易さやトラブルの頻度等が軍用銃の性能として評価される場合は多くあります。威力については、西側も東側の弾薬も似たような性能の物がそれぞれありますので目的に合わせた弾薬を選んで銃を選ぶ傾向があります。このMOD は、現役のアメリカ兵でベトナムやイラクで戦闘経験のある方から実際に射殺した経験や実際に銃弾を受けて負傷した兵士の実際の話を私が直接伺った上で意見を取り入れて作りましたので十分な再現性は出ていると思います。

Q　ロード画面で止まるんですけど？

A　極稀にローダーが固まることがあります。その場合、ゲームの再起動が必要です。

Q　ロードが長いんですけど･･･

A　オリジナルに比べてデータ量が約３倍になっている為、ゲームロードは長いです。

プレイする上でのアドバイス

① 射撃する際は、必ずアイアンサイトを使い射撃を行なう。

② 銃のマガジンは常にフル装填状態にする。

③ 遠距離でのアイアンサイトを使った射撃に馴れる様に練習を行なう。

④ 必要な時以外は、フルオートで連続射撃を行なわない。

⑤ 常に射撃は、セミオート射撃もしくは、バースト射撃を行なう。

⑥ 連射機能しか無い銃は、フルオートで連続射撃を行なわないでバースト射撃を行なう。

⑦ 射撃する際は、遮蔽物に隠れながら射撃を行なう。

⑧ 射撃時、余裕がある時はしゃがんだ体勢で射撃を行なう。

⑨ 地図を見ながら進入ルートを計算しながら慌てず計画を立て慎重に進む。

⑩ 危険な地域に入る際は、夜間にナイトビジョンを使い行動する様に心がける。

⑪ 昼間、夜間を問わずにライトを点等したままでの行動は避ける。

⑫ 戦闘を行なう際は、ライトを消し、音を立てるな、敵に発見される。

⑬ 出来る限りナイトビジョンを装備したアーマーを使う様にする。

⑭ 未知の場所に行く際は、双眼鏡を使い偵察を行いがなら慎重に前に進む。

⑮ 寝る前には、食事を必ず取る。

⑯ こまめなセーブを心掛ける。

開発者からのメッセージ

MOD は、元々、個人的に遊ぶ為にリアル思考で作成した MOD をネット上に上げた所、数多くの反響を得た為、本格的な大型 MOD として開発を始めたのがきっかけでした。初期のバージョンでは、他の MOD をベースに開発をしていましたが、バージョンアップや時間の経過と共に自力でベース開発に乗りだし、現在のバージョンに至っています。今回のバージョンのテーマは、よりリアルな思考、実戦的な戦闘、過酷なサバイバルの再現、長期間プレイする事が出来、飽きる事の無い様々な要素の追加等を目標に約 1800 時間を費やし完成させた MOD です。開発の中で特に力をいれた点としては、私が自衛隊及び NRA 全米ライフル協会で得た実弾射撃経験を元に火器の性能を忠実に再現しているところです。その為、他の MOD や他のゲームに比べ、一味も二味も違う世界を体験する事が出来ます。また、実物の小火器に近づけた仕様の為、他のゲームで養われた経験は生かせないかも知れませんし、リアル仕様の為、弾に当れば、すぐ死んでしまうので面白くないかも知れません。しかし、現実に近いバーチャルを体験する事で少しでも現実の火器の性能を体験し、火器の恐ろしさを知って頂ければと思い設定しました。また、この MOD を開発するにあたり、私のわがままを聞いてくれた、GOSUKE 氏には、心より感謝しております。彼が居なければこの MOD も無かったといっても過言ではありませんでした。また、私の指示に従い気前良く作業をしてくれた開発スタッフには、心より感謝しています。今回のバージョン 3.01 は、皆さんの協力により実現した MOD です。完成した事に開発者としてこの場を借りてお礼を申し上げます。また、MOD 開発にあたり、途中から自営業の業務を停止してまで、MOD 開発に集中する私を見守ってくれた妻には、本当に感謝しております。明日からは、仕事をちゃんとします。ごめんなさい。

それではみなさん、Special Free Play Story MOD でお楽しみ下さい。

GOSUKE 氏のメッセージ

今回作成した武器モデルの Sturm Ruger GP100 はモデリング、テクスチャーなど、ほぼ全て自前で作成したので完成した時の達成感と充実感は高かったです。作成にあたって SFPS さんよりアドバイスや詳しい資料 - なによりも SFPS さん自身による実銃の写真や動画が非常に作成の助けになりました。現在までに STALKER の MOD として作成した物は銃器類が多いわけですが、私はどちらかというと銃器類にうとく関心は少ない方でした。そのせいもあってか最初に武器 MOD として作成した PKM は没にする予定だったのですが、SFPS さんの熱いメッセージにより復活→SFPS に収録となりました。PKM、P90 完成後の反響は思っていた以上にあり、それは以後の武器 MOD 作成の意欲の糧となっています。SFPS さんの熱いメッセージがなかったら STALKER の MOD 作成者としての現在の gosuke はなかったと思います。きっかけを与えてくれた SFPS さんに感謝です！

マルチプレイ開発担当 Garsy 氏のメッセージ

hallo…hallo？マルチプレイモードの設定を行った Garsy です。かねてから「これだけの武器量と設定でデスマやったら楽しいんじゃね？」と言っていたのですが、今回制作に参加できたこと、機能を実装できたことを大変うれしく思います。

このバージョンでは暫定版ということで一部を除いた武器はほぼ即使用可能な状況になっています。バランス崩壊もいいところかとも思われますが、好きな武器を好きな仕様にセッティングして存分に暴れてください。

クレジット

制作スタッフ

総指揮 SFPS

プログラム開発 SFPS takuc

マルチプレイシステム開発 Garsy

テクスチャー作成 SFPS gosuke

ゲームバランス Fixas Garsy Seek

音声編集 SFPS gosuke Fixas coconet

プロモーションビデオ k.t

シナリオ作成 SFPS k.t Garsy Fixas takuc coconet Seek

ベータテスター統括管理 Fixas

広報 Fixas Garsy k.t

サーバー管理 Seek

フォーラム管理 Seek

ミリタリーアドバイザー SFPS Seek

特別メンバー

3D データ＆モーション作成 gosuke

順不同（敬称略）

協力

GOSUKE FACTORY

gosuke

http://arikai.com/stalker/

野外射撃 ワールドガン

銃器インストラクター

フランシス

製作協力

まつ

黒虎鈴

De 村 De 介

napalm

Geopelia

ベータテスター

gavament1911

ReayX

Soap

SPECIAL THANKS

AMK MOD (AMK Team)

Priboy Story MOD (DezOwave Team)

ABC INFERNO MOD (Russo aka Cabrobro/speed)

AI Pack RC MOD (xStream)

Dream MOD (Ab@dDon)

Hades Real Gore MOD (Hades)

S.H.A.R.P.E.R-Textures MOD (nokturnal)

Panoramic MOD (Argus)

ARSENAL MOD (Darius)

Benelli M1 Short Gun MOD (Twinke Masta, Thanez)

BM16 Long Rifle MOD (Loxotron)

B.A.K. Knife MOD (Z.E.N.)

M-134 Minigun (SRP Team)

Ingram MAC10 MOD (Pete, Millenia)

MP7 MOD (Schmung the_tub SureShot DarkElfa R Thanez)

InGameCC MOD (TSL16b)

Argus-Texture-Pack (Argus)

Wiki オリジナル日本語ファイル&動画ファイル (作者不詳)

日本語化ローダー (作者不詳)

武器参考資料 NRA 全米ライフル協会

バージョンアップ履歴

2008/01/13 Ver 1.0 ファーストリリース

2008/01/18 Ver1.01

2008/02/02 Ver1.02

2008/02/16 Ver1.03

2008/02/17 Ver1.031

2008/03/01 Ver1.04

2008/03/29 Ver2.00

2008/05/02 Ver2.01

2008/10/22 Ver2.13 Ver2.01 と パッチ Ver2.11 の統合版

2008/11/21 Ver3.01

2009/04/30 Ver3.11

再配布、転載、改造について

日本語 Special Free Play Story MOD は、SFPS Team に帰属します。再配布、転載、改造は自由に行なって下さい。尚、改変して独自の MOD を公開する場合は、クレジットを必ず明記して下さい。その他は、許可の必要はありません。

FN P90、PKM 機関銃、Mosin nagant M1891/30、Sturm Ruger GP100 は、GOSUKE FACTORY（http://arikai.com/stalker/）に帰属します。再配布、転載される場合は、クレジットを必ず明記して下さい。その他は、許可の必要はありません。